

Master System®

THE
LION KING



SEGA

TEC TOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar. Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo.

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.

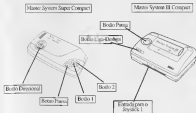
Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte o seu médico.

COLOCANDO O CARTUCHO NO MASTER SYSTEM

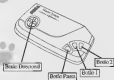
- 1- Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
Conecte o joystick 1.
- 2- Coloque o cartucho THE LION KING™ no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
- 3- Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
- 4- THE LION KING™ é para 1 jogador somente.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado.



ASSUMA O CONTROLE!

Master System Super Compact



- Começar o jogo Botão 1
- Correr Botão D para a direita/esquerda
- Olhar para cima/Abaixar Botão D para cima/baixo
- Rolar Botão D para baixo e para a direita/esquerda
(estes movimentos só servem para o Simba filhote)
- Pular ou saltar Botão 1 (Botão de Pulo).
Tente pular correndo, para pular mais longe e mais alto.
- Rugar Botão 2 (Botão de Ataque)
- Atacar com as patas Botão D para cima/baixo + Botão 2 ou Botão 1 + Botão 2
para pular atacando
(estes movimentos servem somente para o Simba adulto)
- Pausar e continuar o jogo Botão Pausa (no console do Master System).

Vea o menu de Opções (mais adiante neste manual) para mudar as funções dos Botões 1 e 2

Balanço Aéreo

- Pule para pegar o rabo de um rinoceronte
- Quando Simba estiver balançando, pressione o Botão do Pulo para sair voando
- Simba está cheio de energia! Descubra outros lugares onde ele possa balançar.



Escalada do Leão

- Pule em uma borda alta.
- Se Simba não conseguir pular direto, ele irá agarrar a borda com as suas garras e irá subir

ESCOLHENDO AS OPÇÕES

Quando você estiver na Tela de Início de Jogo

1. Pressione o Botão D para baixo para mover o seletor para Options (Opções)
2. Pressione o Botão 1 para ir para a Tela de Opções

Para usar a Tela de Opções

1. Pressione o Botão D para cima ou para baixo para escolher uma opção
2. Pressione o Botão 1 ou 2 para mudar a opção.

Difficulty (nível de dificuldade)

- Cub (Filhote): Pratique os movimentos através de 4 níveis fôceis lotados de poderes extra. Você começa com 3 Chances, 3 Círculos de Vida e 3 Continues.
- Lion Prince (Príncipe Leão): Use todos os poderes de Sombra para derrotar os seus inimigos em um jogo normal. Você começa com 3 Chances, 2 Círculos de Vida e nenhum Continue.
- Lion King (Rei Leão): Lute contra os piores inimigos e realmente saia à caça de poderes extra. Você começa com 3 Chances, 1 Círculo de Vida e nenhum Continue.

Sound Test (Teste de Som)

Escute os efeitos sonoros do jogo.

Triggers (Botões)

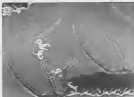
Escolha uma configuração para os Botões

- Jump 2/Attack 1 (Pulo 2/Ataque 1) ou
- Jump 1/Attack 2 (Pulo 1/Ataque 2)

Exit (Saída)

Volte para a Tela de Início do Jogo

O DESTINO DE SIMBA



Simba, o primeiro filho do Rei Leão, não pode esperar para ser rei. Ele explora Pridelândia brincando, fazendo amigos e aprendendo a ficar longe de certos animais. E, como qualquer filhote, a sua curiosidade leva a travessuras!

Mas quando seu pai Mufasa morre, o maldoso tio de Simba, Scar, acusa Simba de ser quem provocou a tragédia. Fugindo do reino, Simba deve lutar através de regiões perigosas enquanto cresce transformando-se em um poderoso leão.

Simba logo descobre que a coragem e a nobreza de seu pai continuam vivas - nele! Quando chega a idade adulta, Simba resolve botar as coisas de volta à sua volta: derrotar Scar e devolver a paz e a prosperidade às suas terras como o verdadeiro Rei Leão!

Os ataques de Simba

O rugido de Simba é suficiente às vezes para desanimar eventuais atacantes. Mas, para os inimigos mais espertos e mais perigosos, o Simba filhote pode saltar, e o Simba adulto pode atacar com a pata e machucá-los.

A TELA DO JOGO

Círculos
de Vida

Chances



Círculos de Vida

Estes símbolos mostram a saúde de Simba. Enquanto ele os tiver, ele poderá lutar. Estes símbolos desaparecem conforme Simba é ferido.

Se todos os símbolos desaparecerem, Simba perderá uma Chance. Colete Insetos, Moscas e Borboletas para recuperar os Círculos de Vida de Simba (veja mais detalhes mais adiante neste manual).

Chances

As Chances mostram quantas vezes Simba pode voltar à batalha depois de ter perdido todos os seus Círculos de Vida.

Se o Simba perder todas as suas Chances, a aventura se acaba. (Veja mais detalhes sobre Continues, mais adiante neste manual).

INSETOS

Os insetos vêm em vários sabores, incluindo borboletas, grilos e vagalumes. Vários deles dão a Simba poderes extra. Tome cuidado - alguns insetos são maus!

- Os Grilos aumentam o poder do rugido de Simba
- Besouros Rinoceronte aumentam a força de Simba por um curto período de tempo. Todo corte que ele provocar causará o dobro do dano normal
- Os Vagalumes fazem com que Simba fique invencível por um curto período de tempo
- As Joaninhas e as Moscas restauram a saúde de Simba em um quarto de Círculo de Vida
- As Borboletas restauram completamente a saúde de Simba

PODERES EXTRA

Além dos insetos, Simba também deverá colher o maior número possível de poderes extra. Procure por estes em Pride Lands:

- Pegando um Simba você ganhará uma Chance adicional. Você poderá ter até 9 Chances ao mesmo tempo
- Encontre um precioso Diamante em qualquer cena e você será levado para a rodada de bônus do Pumbaa quando terminar o nível (Veja mais adiante neste Manual)
- Encontre Símbolos de Continuar para receber Continues adicionais que permitirão que você continue o jogo (veja mais adiante neste manual)

O REINO DE SIMBA



Pridelands

O jovem e curioso Simba "mergulha" na exploração das bordas escarpadas do seu lar. Porcos-espinho e lagartos com línguas de chicote montaram o seu território, também. Balance nas raízes das árvores desviando das pedras para ir mais alto!

O Evento da Juba

O velho glôster tem os seus "altos" e "baixos". Balance no rabo de Rincoceronte e siga pulando nos pastos de grama e através de galhos altos. É divertido cavalgar num avestruz!



O Cemitério de Elefantes



As escuras cavernas profundas estão cheias de ossos de antigos elefantes. Simba as usa como um grânio da floresta! Hienas e abutres saem de esconderijos. Tome cuidado, ou eles transformarão Simba em um banquete real! Este não é um lugar para um príncipe!

Stampede

O terrível Scar leva Simba a uma ravina, e começa um esbouro de búfalos selvagens! Simba deverá correr do rebanho selvagem enquanto procura abrigo dos cascos e chifres afiados! Quão rápido é você em pulos precisos?



Exílio

Simba deve deixar Pride Rock e nunca voltar! Tristemente ele segue o seu caminho para o terrível lado da garganta, onde mas poças-espinho e lagartos vivem. Tome cuidado com a avalanche de rochas que as terríveis hienas estão provocando em cima!

Hakuna Matata

O exuberante playground da floresta tem árvores fortes, troncos macios de folhas secas, escorregadores de água e um rio que o atravessa. Comer insetos é o segredo da vida! Cobras, aranhas e hipopótamos mergulhadores fazem Simba "ficar pulando" para se manter nas rochas escorregadias.





O Destino de Simba

Simba, agora crescido, caça Rafiki através de rotas tortuosas, pulos difíceis, teias de aranha e rochas para achar seu pai. Alguns dos truques mais fortes na selva esperitam nas sombras de seu labirinto de lua.

Prepare-se

Morcegos, rochas violentas, armadilhas de teias de aranha e hienas esperitam Simba enquanto ele batalha a sua volta a Pridelândia. Pegu em um labirinto de cavernas, Simba deve descobrir o seu caminho - sem cair nos abismos sem fundo!



Toca das Hienas

Somente os mortos cheios de dentes de hiena estão entre Simba e Pride Rock. Osso em decomposição e plantas cobrem as rochas. Abutres e morcegos atacam a todos os momentos para impedir Simba de chegar ao outro lado!

Mas assim que ele conseguir ,

Simba irá enfrentar o seu malvado tio Scar para o último e arrepiante episódio em sua busca para recuperar o seu reino de direito!

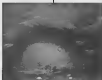
A RODADA DE BÔNUS DE PUMBAA

Pridelando estão cheias de surpresas. A rodada de bônus é uma das melhores!

Ajude Simba a encontrar um Diamante, e você irá para a rodada de bônus quando terminar o nível.

Na rodada de bônus, faça Pumbaa ir para a frente e para trás para pegar as sementes de melão que estão caindo à sua volta. Você ganhará prêmios se Pumbaa for um bom colecionador de sementes!

Sementes de Melão



Cada 10 Sementes de Melão = 1 Chance Extra

Fique longe de mosquitos, aranhas e outros insetos malvados. Eles podem fazer Pumbaa perder algumas sementes!

CONTINUES

Algumas vezes Simba irá perder a sua última Chance. Mas nem tudo está perdido. Se você tiver Continues, você poderá continuar do começo do último nível que você jogou.

Quando você vir a tela de continues, pressione o Botão 1 e o Botão 2 para continuar o jogo.



**OUTROS
SUCESSOS
DA TET TOY**

THE SIMPSONS - BART VS. THE WORLD

Parece impossível, mas Bart ganhou um prêmio num concurso de arte! Nosso culto amiguinho vai levar toda a família para uma caça ao tesouro ao redor do mundo. Na verdade, tudo não passa de uma armadilha do Sr. Montgomery Burns que perdeu milhões desde que Homer foi contratado para sua usina nuclear.

Burns está gastando uma fortuna com essa viagem só para eliminar esta família de lata-da-Terra. Para isso ele conta com vários parentes importantes no mundo todo.

Tudo começa na China, onde a Grande Muralha transforma-se numa pista de skate. Depois vem o Polo Norte - aqui Bart vai enfrentar uma criatura metade-homem, metade-monstro, metade-Burns. 3 metades??? É... fazer o quê?

Bart ainda passa pelo Egito e dá uma parada para bagunçar o Vale dos Reis e a Esfinge. Depois vai para Hollywood, onde Eric von Burns, o temido diretor de cinema, fará de tudo para acabar com os Simpsons. Burns pensa que não deve ser muito difícil eliminar uma família tão patética. Prove que ele está redondamente enganado e divirta-se com a mais nova aventura dos Simpsons!

Master System

The Simpsons™ & © 1993 Twentieth Century Fox
Film Corporation © 1993 Acclaim Entertainment Ltd
Todas as direções reservadas
Distribuído sob licença da Acclaim Entertainment Ltd

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretos de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.
Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores
Mauá - AM - CEP 69048-660 - Indústria Brasileira

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Ernani Marchetti, 576 - São Paulo - SP
CEP 05038-000 - Tel. (011) 861-5421

TEC TOY

© The Walt Disney Company.
The Lion King é uma co-produção de
Disney Software/Virgin Interactive
Entertainment, Inc. ©1994 Virgin
Interactive Entertainment, Inc.
Todos os direitos reservados.
Virgin é marca registrada de Virgin
Entertainment, Ltd.

